Niveau(x) d'enseignement : 0 Numéro EDUQ : 9970155
Centre d'intérêt : 560

Prégent, Richard

Jeu de mots : initiation au design pédagogique : guide de l'animateur / Richard Prégent, Rolland Viau -- [Sherbrooke] : Performa, [198-]
16 f. ; 28 cm

Titre de la couv.

Vedette(s)-secondaire(s) : Viau, Rolland ▪ Performa (Projet)

Descripteur(s) : Design pédagogique ▪ Jeu ▪ Elaboration de cours ▪ Elaboration de programmes ▪ Elaboration d'objectifs

Identificateur(s) de sujet : Jeu de mots

Le présent document constitue un guide d'utilisation de "Jeu de mots" destiné aux formateurs et aux animateurs auprès des enseignants. Ce jeu est un moyen pour les animateurs et les formateurs de sensibiliser et d'habiliter les enseignants au design pédagogique. Le guide présente des détails concernant : 1. le public-cible; 2. les buts du jeu; 3. le nombre de participants; 4. la durée du jeu; 5. le matériel; 6. le déroulement; 7. le rôle de l'animateur; 8. les exploitations possibles. Tel que présenté, "Jeu de mots" s'articule tantôt autour d'une situation simulée de création d'un cours, et tantôt autour de la révision d'un cours. Mais il est possible d'apporter des modifications à ce jeu afin d'approfondir la production audio-visuelle, l'évaluation, les objectifs d'apprentissage ou même l'interaction entre les objectifs et l'évaluation.

Type de document :

90-70165

UNIVERSITÉ
DE SHERBROOKE

performa

JEU DE MOTS

(INITIATION AU DESIGN PEDAGOGIQUE)

GUIDE DE L'ANIMATEUR

RICHARD PREGENT
ROLLAND VIAU

INTRODUCTION

Jeu de mots est destiné à vous tous qui animez et conseillez des enseignants ou des formateurs oeuvrant dans le milieu scolaire, para-public ou privé. *Jeu de mots* est un moyen, pour vous, de sensibiliser et d'habiliter vos clientèles respectives au design pédagogique*.

Afin de vous faire connaître *Jeu de mots*, nous avons préparé ce guide de l'animateur. Vous y trouverez des détails concernant:

1. LE PUBLIC-CIBLE
2. LES BUTS DU JEU
3. LE NOMBRE DE PARTICIPANTS
4. LA DUREE DU JEU
5. LE MATERIEL
6. LE DEROULEMENT DU JEU
7. LE ROLE DE L'ANIMATEUR
8. LES EXPLOITATIONS POSSIBLES

Ces quelques informations vous permettront de saisir la portée de *Jeu de mots*; elles vous permettront éventuellement de vous approprier le jeu pour en tirer des exploitations correspondant à vos besoins.

Les auteurs,

Richard Prégent
Rolland Viau

---

*Design pédagogique: nous employons l'expression de Robert Brien qui traduit ce que Briggs et Gagné appellent Instructional Design "une approche systématique pour la préparation d'enseignement qui se déroule en une suite d'étapes telles que l'étude des besoins en formation, la définition et l'analyse d'objectifs pédagogiques, le choix de stratégies et de média, l'évaluation de cours ou de programmes d'études". (Tiré de la préface de Brien, Robert, Design pédagogique, Les éditions St-Yves Inc., Ste-Foy, Québec, 1981.)

1. LE PUBLIC-CIBLE

Jeu de mots peut être utilisé auprès d'étudiants en technologie éducative; auprès d'enseignants en exercice soucieux d'une formation continue; auprès de futurs enseignants; auprès de consultants en formation issus de l'industrie ou du milieu public ou para-public; ou encore auprès de toute personne ou groupe de personnes préoccupées de l'amélioration de la qualité de l'enseignement ou de la formation par le design pédagogique.

2. LES BUTS

Jeu de mots est un jeu qui permet à chaque participant:

- de décrire les étapes successives de sa démarche personnelle quant à la conception d'une unité d'enseignement;
- de comparer sa démarche avec celle des autres participants;
- de modifier sa démarche;
- de discuter l'interaction entre les étapes;
- d'acquérir un vocabulaire relatif au design pédagogique.

3. LE NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jeu de mots se joue par équipe de 3 à 5 personnes; les joueurs sont placés dans une situation hypothétique qui comporte un certain nombre de prescriptions. Le jeu peut se jouer avec un minimum de deux équipes et un maximum de 10 équipes. Au-delà de ce nombre, l'animation subséquente à la première étape du jeu devient très lourde. L'expérience nous a appris qu'un nombre de 5 à 7 équipes s'avérait la situation la plus fonctionnelle et dynamique.

4. LA DUREE DU JEU

Quoique la durée du jeu puisse varier selon le nombre de participants, les 4 étapes de *Jeu de mots* totalisent environ 90 minutes.

1re étape	-	30 minutes
2e "	-	30 minutes
3e "	-	15 minutes
4e "	-	15 minutes

5. LE MATERIEL

Chaque équipe reçoit deux items:
- un paquet de 16 losanges en carton ou en papier
- un texte dactylographié

Chacun des losanges porte une inscription; cette dernière identifie une étape du design pédagogique. Le texte dactylographié suggère un problème simulé. Il propose à chaque équipe un même mandat: arriver, par consensus, à proposer une marche à suivre afin de résoudre le problème. Pour ce faire les joueurs doivent placer les losanges individuellement ou par groupes, de façon à construire une figure ou une organisation qui représente, logiquement et/ou chronologiquement, les étapes successives à franchir dans le design pédagogique de la situation simulée.

5.1 LES LOSANGES

Jeu de mots se présente sous forme de 16 losanges de même couleur et de même grandeur.

POURQUOI LES LOSANGES? Après avoir expérimenté des carrés ou des rectangles, nous nous sommes aperçus que les participants auraient souvent souhaité avoir des flèches pour indiquer des interactions. La forme géométrique du losange fournit quatre pointes pouvant faciliter cet effet sans pour autant imposer, a priori, une direction ou composition obligatoire.

POURQUOI LA MEME COULEUR? Parce qu'il est possible et souvent nécessaire dans un atelier, d'utiliser plusieurs ensembles de 16 losanges. Chaque ensemble ayant sa couleur, il est alors impossible de mélanger un losange dans un autre ensemble que le sien.

POURQUOI CETTE GRANDEUR? Tout simplement pour une facilité de lecture et de manipulation. Dans leur dimension présente, ils n'encombrent pas et peuvent aisément se lire à distance.

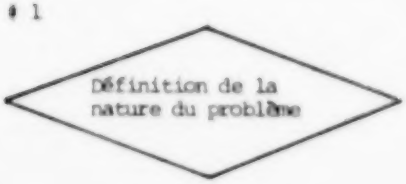
Vous trouverez plus loin la liste des losanges ainsi qu'une brève définition de leur inscription respective. Ce court lexique est destiné à l'animateur et ne doit théoriquement pas être remis aux participants.

Les losanges se regroupent comme suit: les quatre premiers (# 1 à 4) traitent de *l'analyse du problème*: définition de la nature du problème, situation du problème dans son contexte, étude du public-cible, analyse du contenu du cours. Les huit losanges suivants (# 5 à 12) concernent le *développement du cours* ainsi que les étapes de production: formulation en objectifs, élaboration d'un modèle d'évaluation de l'apprentissage, production des instruments d'évaluation de l'apprentissage, inventaire et choix des méthodes d'enseignement, inventaire et choix des moyens d'enseignement, production des moyens d'enseignement, inventaire et choix des moyens audio-visuels, production des moyens audio-visuels.

Trois autres losanges (# 13 à 15) concernant *l'expérimentation et l'évaluation de l'enseignement:* expérimentation de l'enseignement, évaluation de l'enseignement, détermination des changements à apporter. Un dernier losange s'intitule: pause-café (# 16).

L'ordre dans lequel les losanges sont présentés ici n'est pas un ordre immuable. Il s'agit là d'un ordre logique, respectant les étapes du design pédagogique. De plus, nous souhaitons que chaque animateur n'utilise, en fonction de ses besoins, que les losanges qui lui sont nécessaires. Le losange "Inventaire et choix des moyens d'enseignement", par exemple, peut difficilement être utilisé en même temps que le losange "Inventaire et choix des moyens audio-visuels". Un choix doit être fait. De même pour les autres losanges; si l'animateur trouve certains trop spécifiques ou inadéquats, il verra simplement à les éliminer.

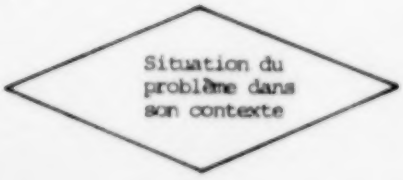
1



...consiste à clarifier et à préciser le mieux possible la situation ou l'événement qui nous incite à entreprendre le processus d'élaboration ou de révision d'un cours.

Par exemple, un très haut taux d'échec dans un cours peut être le problème qui déclenche un processus de révision d'un cours.

2



...consiste à cerner les causes du problème. Sont-elles d'ordre organisationnel? d'ordre administratif? d'ordre pédagogique? Cette mise en situation nous permet souvent de préciser l'impact et par le fait même les limites de l'élaboration ou de la révision que nous entreprenons.

Par exemple, un haut taux d'échec dans un cours peut être dû aux prérequis exigés. Alors, la révision d'un cours ne peut régler le cas.

3

...consiste à mieux connaître les personnes à qui est destiné l'enseignement. Leur degré de connaissance de la matière, leur motivation, leurs styles d'apprentissage, etc., sont autant d'aspects sur lesquels une étude du public-cible peut porter. Cette étude permet alors de mieux adapter l'enseignement au public-cible concerné.

Par exemple, une meilleure connaissance de l'étudiant adulte permet de mieux choisir des méthodes d'enseignement appropriées.

4

...consiste à structurer logiquement la matière choisie pour être enseignée. Lors de la révision d'un cours, cette étape permet de réévaluer la pertinence de la matière et, au besoin, d'éliminer et/ou de rajouter.

Par exemple, dans un cours d'informatique, une analyse de contenu peut permettre de changer l'enseignement d'un langage informatique pour un autre beaucoup plus utilisé de nos jours.

5

...consiste à préciser, en des termes de comportements observables, ce que nous attendons exactement des étudiants face à chaque élément de la matière.

Par exemple, la formulation en objectifs nous permet de savoir si nous voulons que les étudiants mémorisent, décrivent, appliquent, analysent, résument...

6

...consiste à choisir un cadre de référence, des critères et un ou des instruments avec lesquels nous allons évaluer les étudiants.

Par exemple, l'évaluation sera-t-elle formative? sommative? critériée? l'instrument sera-t-il le questionnaire? l'examen oral? etc...

7

...consiste à réaliser les instruments d'évaluation choisis dans l'étape précédent.

Par exemple, si l'instrument choisi est le questionnaire objectif, [illegible] étape d'élaborer tous les items des questionnaires et les valider.

8

...consiste à rechercher et à choisir à travers les méthodes d'enseignement, celles qui nous permettront de mieux atteindre nos objectifs tout en considérant notre public-cible.

Par exemple, une étude de cas peut être choisie afin de systématiser une série de notions pour des étudiants adultes.

9

...consiste à choisir à travers les moyens d'enseignement écrits, audio-visuels ou informatiques, le ou les moyens qui nous conviennent le mieux.

Par exemple, un guide de l'étudiant peut être choisi comme moyen permettant de consolider la matière du cours à travers une documentation écrite.

6

...consiste à choisir un cadre de référence, des critères et un ou des instruments avec lesquels nous allons évaluer les étudiants.

Par exemple, l'évaluation sera-t-elle formative? sommative? critériée? l'instrument sera-t-il le questionnaire? l'examen oral? etc...

7

...consiste à réaliser les instruments d'évaluation choisis dans l'étape précédent.

Par exemple, si l'instrument choisi est le questionnaire objectif, [illegible] étape d'élaborer tous les items des questionnaires et les valider.

8

...consiste à rechercher et à choisir à travers les méthodes d'enseignement, celles qui nous permettront de mieux atteindre nos objectifs tout en considérant notre public-cible.

Par exemple, une étude de cas peut être choisie afin de systématiser une série de notions pour des étudiants adultes.

9

...consiste à choisir à travers les moyens d'enseignement écrits, audio-visuels ou informatiques, le ou les moyens qui nous conviennent le mieux.

Par exemple, un guide de l'étudiant peut être choisi comme moyen permettant de consolider la matière du cours à travers une documentation écrite.

◊ 10

*...consiste à choisir à travers les moyens audio-visuels, celui ou ceux qui conviennent le mieux à notre enseignement.

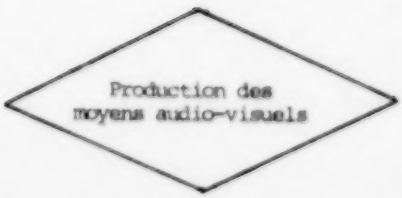
Par exemple, un document vidéo peut être choisi afin d'illustrer la circulation sanguine dans un cours de nursing.

◊ 11

...consiste à réaliser, s'il y a lieu, le ou les moyens et documents en question.

Par exemple, la rédaction de notes de cours, la création d'une banque de problèmes informatisés...

◊ 12



**...consiste à concevoir et réaliser le ou les documents audio-visuels choisis.

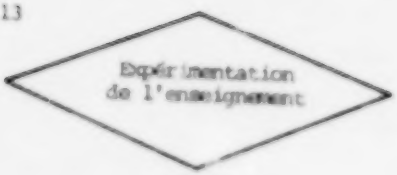
Par exemple, si le document vidéo choisi n'existe pas dans une vidéothèque, il s'agira alors de le réaliser avec l'aide, si possible, de spécialistes.

---

* Cette étape peut remplacer la précédente, soit celle de l'inventaire des moyens d'enseignement. L'utilisateur, compte tenu de la terminologie qu'il préfère, verra à faire un choix.

** Cette étape peut remplacer la précédente soit celle de la production des moyens d'enseignement. L'utilisateur, compte tenu de la terminologie qu'il préfère, verra à faire un choix.

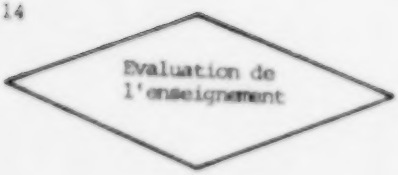
13



...consiste à mettre à l'essai toute l'élaboration des étapes préalables. En fait, il s'agit du déroulement d'un cours.

Par exemple, une expérimentation peut se dérouler, dans un cadre scolaire, sur un trimestre en raison de 3 heures/semaine.

14



...consiste à juger, à l'aide d'instruments, l'enseignement qui a été expérimenté.

Par exemple, un questionnaire sur le cours pourra être distribué aux étudiants qui l'ont suivi.

15

...consiste à analyser les résultats de l'évaluation de l'enseignement afin de déceler les faiblesses et les problèmes issus de l'expérimentation. Il ne restera plus alors qu'à choisir les améliorations à apporter.

Par exemple, nous pouvons décider, compte tenu d'un manque d'intérêt des étudiants par rapport aux méthodes d'enseignement, de les changer et d'en élaborer des plus appropriées.

16

...n'a aucun contenu pédagogique. Son insertion dans les étapes d'élaboration ou de révision d'un enseignement a pour but de divertir les participants et de rendre moins aride leur travail.

5.2 LE TEXTE DACTYLOGRAPHIE

Nous proposons deux problèmes simulés: théoriquement le jeu devrait se jouer qu'avec un seul de ces problèmes à la fois. Le premier problème concerne la *conception* d'un nouveau cours; le second s'attache à la *révision* d'un cours existant. Les deux problèmes devraient générer une organisation, logique et/ou chronologique, différente des étapes du design pédagogique.

Le texte dactylographié fournit également quelques procédures opérationnelles propres à structurer le travail de chaque équipe.

PROBLÈME A

Votre directeur vient de vous faire une proposition que vous avez tous acceptée: un dégagement durant 3 mois de votre tâche habituelle pour concevoir et planifier pédagogiquement l'enseignement d'un cours entièrement nouveau dans votre département. Le nombre d'étudiants impliqués dans cet enseignement et l'importance de ce nouveau cours pour la formation des étudiants justifie pleinement ce dégagement collectif. On se fie sur la compétence de votre équipe dans le domaine de connaissance impliqué pour mener à bien cette tâche.

Mais, par où commencer? Pédagogiquement vous devez décider d'un plan d'action à entreprendre et votre démarche doit être la plus logique possible.

Chacun des losanges qui vous sont fournis représentent des étapes à franchir dans le design pédagogique d'un enseignement.

1- Étalez les losanges sur une table et vérifiez d'abord en équipe si vous avez tous et toutes la même définition des mots sur les losanges. Si vous ne parvenez pas à une définition commune, demandez à l'animateur de vous aider.

2- Dans un consensus vous devez placer les losanges individuellement ou par groupes, de façon à construire une figure ou une organisation qui représente logiquement et/ou chronologiquement selon vous, les étapes successives à franchir dans le design pédagogique de ce nouvel enseignement.

IMPORTANT: Aucune forme ou figure prédéterminée n'existe. Construisez celle qui illustre le mieux la démarche et la philosophie de votre équipe.

3- À la fin de ce travail, vous présenterez votre plan aux autres équipes.

PROBLÈME B

Votre directeur vient de vous faire une proposition que vous avez tous acceptée: un dégagement durant 3 mois de votre tâche habituelle pour réviser un enseignement existant et qui pose plusieurs problèmes. Le nombre d'étudiants impliqués dans cet enseignement et l'importance de ce nouveau cours pour la formation des étudiants justifie pleinement ce dégagement collectif. On se fie sur la compétence de votre équipe dans le domaine de connaissance impliqué pour mener à bien cette tâche.

Mais, par où commencer? Pédagogiquement vous devez décider d'un plan d'action à entreprendre et votre démarche doit être la plus logique possible.

Chacun des losanges qui vous sont fournis représentent des étapes à franchir dans le design pédagogique d'un enseignement.

1- Étalez les losanges sur une table et vérifiez d'abord en équipe si vous avez tous et toutes la même définition des mots sur les losanges. Si vous ne parvenez pas à une définition commune, demandez à l'animateur de vous aider.

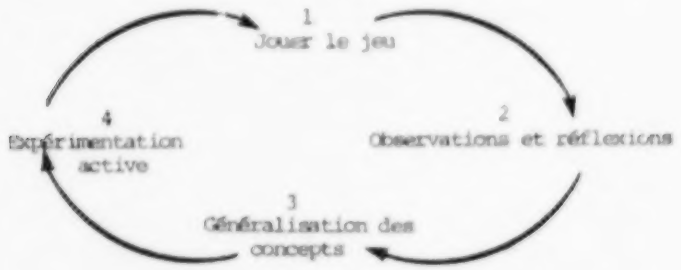
2- Dans un consensus vous devez placer les losanges individuellement ou par groupes, de façon à construire une figure ou une organisation qui représente logiquement et/ou chronologiquement selon vous, les étapes successives à franchir dans le design pédagogique relatif à la révision de cet enseignement.

IMPORTANT: Aucune forme ou figure prédéterminée n'existe. Construisez celle qui illustre le mieux la démarche et la philosophie de votre équipe.

3- À la fin de ce travail, vous présenterez votre plan aux autres équipes.

6. LE DEROULEMENT DU JEU

Durant le jeu, les participants doivent franchir quatre étapes totalisant environ 90 minutes.



JOUER LE JEU (20 à 30 minutes). Cette première étape constitue une expérience brute qui sera approfondie durant les trois dernières étapes du jeu. Durant cette première étape, chaque personne et chaque équipe s'affairent à résoudre, selon leur bon jugement, le problème présenté. Après avoir lu le problème, étalé sur une table les losanges et après avoir donné une définition commune à chacun des losanges, chaque équipe construit un schéma représentant, logiquement et/ou chronologiquement, les étapes successives à franchir dans le design pédagogique du problème proposé. A cette étape tous et chacun proposent, suggèrent, critiquent et s'expliquent mutuellement les raisons motivant leurs prises de position.

---

*Adapté à partir du modèle de Chickering, ArthurW., Experience and Learning, a Change publication, Change Magazine Press, 1977, p. 17.

A la fin de cette étape chaque équipe transcrit sur des fiches en carton (5" X 7") les inscriptions et colle ces fiches sur un tableau (ou sur un mur) selon le schéma convenu par chaque équipe. Ce travail de transcription ne sert qu'à amplifier visuellement le travail de chaque équipe. Il permet de constater les ressemblances et les différences lors de la plénière qui suit. Cette première étape constitue en quelque sorte une mémoire collective pour le groupe et à laquelle l'animateur fera référence pour la suite du jeu.

OBSERVATIONS ET REFLEXIONS (20 à 30 minutes). Une fois que chacune des équipes a affiché son schéma, l'animateur invite les équipes à une démarche d'observations réflexives. Cette seconde étape vise à faire prendre un premier recul par rapport à la première étape du jeu. Elle veut permettre aux participants d'examiner attentivement, avec un certain détachement, l'expérience immédiate qu'ils viennent de vivre. Par des questions d'investigation, l'animateur amène les équipes à expliquer et justifier leurs démarches de travail proposées; il fait verbaliser sur les motifs qui ont motivé leurs choix. En recourant aux expériences vécues par les autres équipes, il amène les équipes à observer les similitudes et les différences. La durée de la deuxième étape peut varier selon le nombre de participants et selon le dynamisme du groupe. Trente (30) minutes devraient cependant être considérées comme un maximum.

GENERALISATION DES CONCEPTS (15 à 20 minutes). Jusqu'à maintenant les participants n'ont apporté que des observations sur les faits vécus par eux ou d'autres équipes. La troisième étape du jeu cherche à faire intégrer cet ensemble d'observations/réflexions dans des principes généraux concernant la démarche du design pédagogique. L'animateur incite les participants à regrouper les étapes du design pédagogique: les étapes concernant *l'analyse du problème*, les étapes concernant le *développement* et les étapes de *réalisation et d'évaluation*.

Enfin l'animateur amène les participants à dégager une logique globale en faisant décrire les interactions dynamiques entre les étapes.

EXPERIMENTATION ACTIVE (15 minutes). Si les participants ont apporté un certain nombre d'observations sur leur expérience simulée, s'ils les ont généralisées sous la forme de concepts abstraits, ils n'ont cependant pas évalué ou référé concrètement à la faisabilité d'une telle démarche dans leur travail quotidien. Cette quatrième étape vise à amener le groupe à soumettre la démarche conceptuelle du design pédagogique au test de la réalité. L'animateur amène le groupe à se prononcer sur la différence entre le jeu simulé vécu précédemment et leur travail quotidien. Il fait verbaliser le groupe pour savoir jusqu'à quel point la démarche du design pédagogique est transférable, adaptable. Enfin, il fait le point sur les acquis de connaissances issues de l'expérience du Jeu.

7. LE ROLE DE L'ANIMATEUR

Au début du jeu, l'animateur doit livrer aux participants les objectifs du jeu; il est de mise également qu'il donne un aperçu de la durée et du déroulement du jeu (jeu et retour en plénière). Après avoir divisé les équipes, distribué les losanges et le problème, il est disponible pour de rapides dépannages.

Les trois (3) dernière étapes du jeu mettront véritablement à profit ses qualités d'animateur. Dépendamment du nombre de personnes et d'équipes impliquées, l'animation peut être faite de façon plus ou moins structurée. Ce choix est laissé à l'animateur.

Nous croyons important que l'animateur respecte les quatre (4) étapes du jeu sans créer de brisure entre elles. Le passage d'une étape à l'autre devrait se faire naturellement.

N'OUBLIEZ PAS

- de vérifier si vous avez bien tous les losanges (16). Vous vous éviterez ainsi des inconvénients;

- de choisir, parmi les deux groupes de deux losanges suivants, celui qui vous convient le mieux:

Inventaire et choix des moyens d'enseignement	OU	Inventaire et choix des moyens audio-visuels
Production des moyens d'enseignement		Production des moyens audio-visuels

- de vous munir d'un nombre suffisant de cartons* et de crayons feutres pour la mise en commun des schémas représentant les étapes du design pédagogique de chaque équipe. N'oubliez pas non plus le ruban adhésif.

FAITES ATTENTION

- à la durée des discussions servant à la définition des inscriptions sur les losanges. Spécifiez aux participants qu'il ne s'agit pas de faire un dictionnaire, mais bien de s'entendre sur les termes afin que le jeu puisse débuter;

- aux interventions trop longues, lors des trois dernières étapes du jeu. Favorisez la participation de tous et de chacun;

- à ne pas faire travailler deux équipes sur une même table, lors de la première étape du jeu. Vous éviterez ainsi les influences réciproques d'une équipe sur une autre. Votre plénière subséquente n'en sera que plus riche, de par sa diversité.

---

* Ces cartons devront préalablement être découpés sous forme de losanges.

SI...

- vous avez un nombre élevé de participants, ne gonflez pas les équipes au-delà de cinq personnes. Il est préférable de multiplier le nombre d'équipes, en autant que les conditions d'animation s'y prêtent;

- vous avez des participants qui n'ont aucune expérience en formation ou en enseignement, il est préférable de les disséminer dans plusieurs équipes plutôt que de les regrouper.

8. AUTRES EXPLOITATIONS POSSIBLES

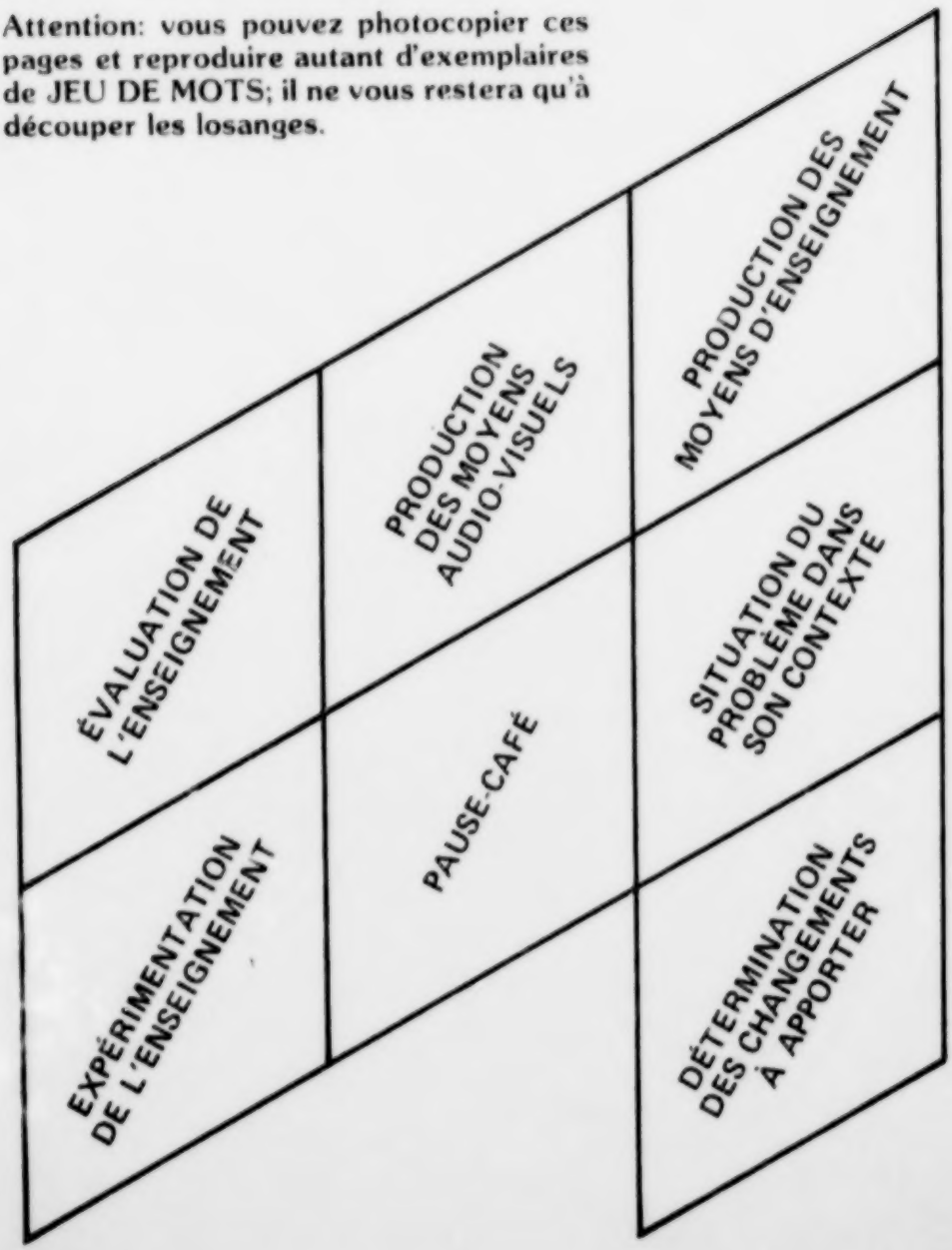
Jeu de mots, tel qu'il vient de vous être présenté, s'articule tantôt autour d'une situation simulée de *création* d'un cours, et tantôt autour de la *révision* d'un cours. D'autres collègues à qui nous avons prêté le *Jeu de mots* ont même déjà utilisé simultanément ces deux problèmes afin de comparer les cheminements des équipes. D'autres confrères responsables de cours concernant la production audio-visuelle, l'évaluation, les objectifs d'apprentissage... ont utilisé *Jeu de mots* afin de mettre en évidence la place de leur sujet d'étude dans la démarche du design pédagogique ainsi que l'interaction entre, par exemple, les objectifs et l'évaluation... D'autres encore ont donné tous les losanges (16) et offert la possibilité aux participants de discarter ceux qu'ils trouvaient inutiles. Dans la deuxième étape du jeu, ces rejets faisaient l'objet de réflexions.

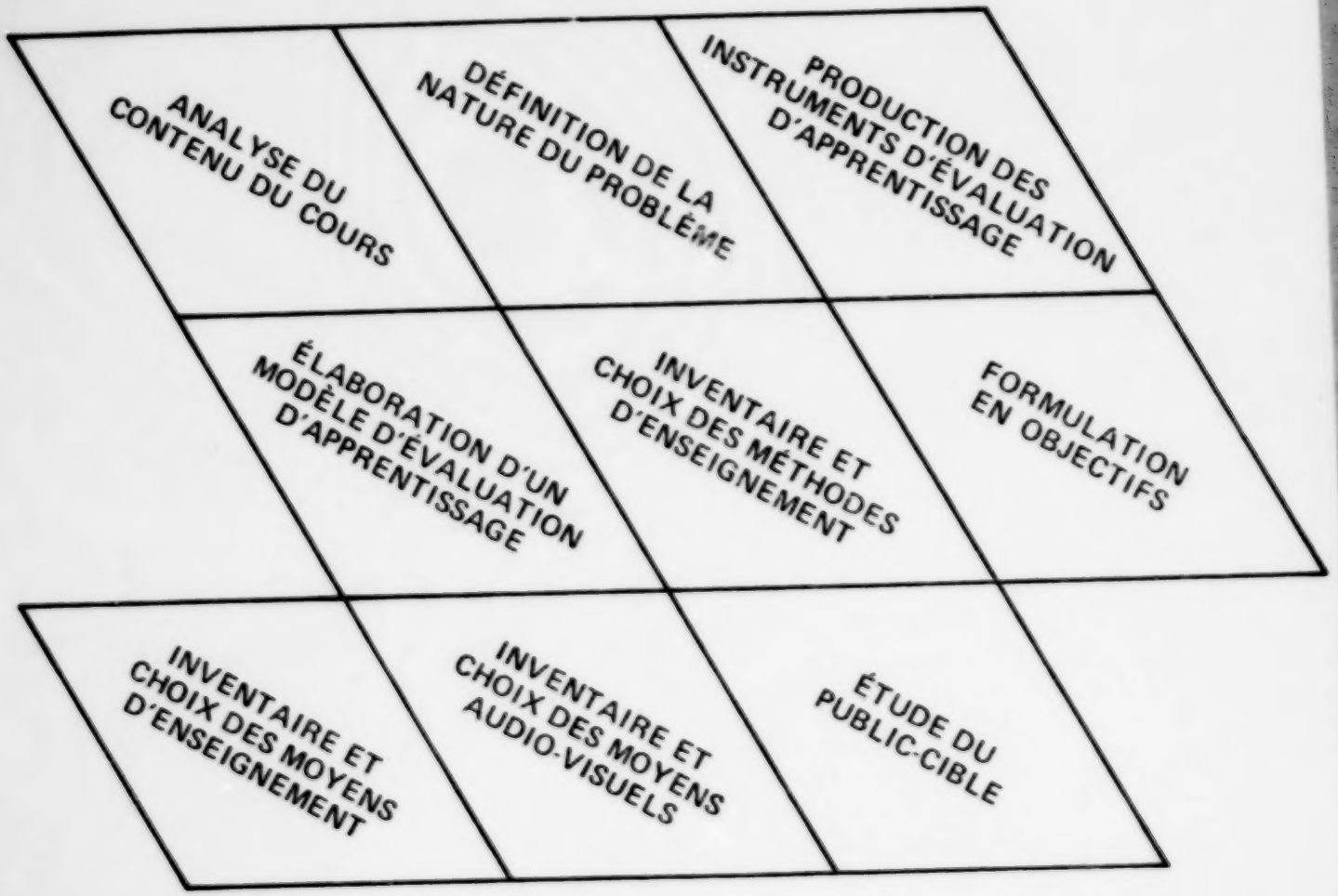
Comme vous le voyez les utilisateurs de *Jeu de mots* se le sont appropriés et l'ont adapté à leurs besoins. N'hésitez pas à faire de même et communiquez-nous vos commentaires et les modifications que vous apportez au jeu.

ANNEXE A

Liste des losanges

Attention: vous pouvez photocopier ces pages et reproduire autant d'exemplaires de JEU DE MOTS; il ne vous restera qu'à découper les losanges.




ANALYSE DU CONTENU DU COURS
DÉFINITION DE LA NATURE DU PROBLÈME
PRODUCTION DES INSTRUMENTS D'ÉVALUATION D'APPRENTISSAGE
ÉLABORATION D'UN MODÈLE D'ÉVALUATION D'APPRENTISSAGE
INVENTAIRE ET CHOIX DES MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT
FORMULATION EN OBJECTIFS
INVENTAIRE ET CHOIX DES MOYENS D'ENSEIGNEMENT
INVENTAIRE ET CHOIX DES MOYENS AUDIO-VISUELS
ÉTUDE DU PUBLIC-CIBLE

ATTENTION: vous pouvez photocopier cette page et reproduire le nombre de copies nécessaires pour jouer Jeu de mots. Découpez et distribuez le problème qui vous convient.

PROBLÈME A

Votre directeur vient de vous faire une proposition que vous avez tous acceptée: un dégagement durant 3 mois de votre tâche habituelle pour concevoir et planifier pédagogiquement l'enseignement d'un cours entièrement nouveau dans votre département. Le nombre d'étudiants impliqués dans cet enseignement et l'importance de ce nouveau cours pour la formation des étudiants justifie pleinement ce dégagement collectif. On se fie sur la compétence de votre équipe dans le domaine de connaissance impliqué pour mener à bien cette tâche.

Mais, par où commencer? Pédagogiquement vous devez décider d'un plan d'action à entreprendre et votre démarche doit être la plus logique possible.

Chacun des losanges qui vous sont fournis représentent des étapes à franchir dans le design pédagogique d'un enseignement.

1- Étalez les losanges sur une table et vérifiez d'abord en équipe si vous avez tous et toutes la même définition des mots sur les losanges. Si vous ne parvenez pas à une définition commune, demandez à l'animateur de vous aider.

2- Dans un consensus vous devez placer les losanges individuellement ou par groupes, de façon à construire une figure ou une organisation qui représente logiquement et/ou chronologiquement selon vous, les étapes successives à franchir dans le design pédagogique de ce nouvel enseignement.

IMPORTANT: Aucune forme ou figure prédéterminée n'existe. Construisez celle qui illustre le mieux la démarche et la philosophie de votre équipe.

3- À la fin de ce travail, vous présenterez votre plan aux autres équipes.

PROBLÈME B

Votre directeur vient de vous faire une proposition que vous avez tous acceptée: un dégagement durant 3 mois de votre tâche habituelle pour réviser un enseignement existant et qui pose plusieurs problèmes. Le nombre d'étudiants impliqués dans cet enseignement et l'importance de ce nouveau cours pour la formation des étudiants justifie pleinement ce dégagement collectif. On se fie sur la compétence de votre équipe dans le domaine de connaissance impliqué pour mener à bien cette tâche.

Mais, par où commencer? Pédagogiquement vous devez décider d'un plan d'action à entreprendre et votre démarche doit être la plus logique possible.

Chacun des losanges qui vous sont fournis représentent des étapes à franchir dans le design pédagogique d'un enseignement.

1- Étalez les losanges sur une table et vérifiez d'abord en équipe si vous avez tous et toutes la même définition des mots sur les losanges. Si vous ne parvenez pas à une définition commune, demandez à l'animateur de vous aider.

2- Dans un consensus vous devez placer les losanges individuellement ou par groupes, de façon à construire une figure ou une organisation qui représente logiquement et/ou chronologiquement selon vous, les étapes successives à franchir dans le design pédagogique relatif à la révision de cet enseignement.

IMPORTANT: Aucune forme ou figure prédéterminée n'existe. Construisez celle qui illustre le mieux la démarche et la philosophie de votre équipe.

3- À la fin de ce travail, vous présenterez votre plan aux autres équipes.